

Technická univerzita v Liberci

---

**FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A  
PEDAGOGICKÁ**

**Katedra:** Filosofie  
**Studijní program:** Filosofie  
**Studijní obor:** Filosofie humanitních věd

Hra a hraní ve filosofické a pedagogické reflexi  
Game and playing in the Philosophical and  
Pedagogical Reflection

**Bakalářská práce:** 12–FP–KFL– 138

**Autor:**  
Hana Čechovičová

**Podpis:**

---

**Vedoucí práce:** Doc. PhDr. Naděžda Pelcová, Csc.

**Konzultant:**

**Počet**

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
51	0	0	0	14	0

V Liberci dne: 24. 04. 2012

# TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

## FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra filosofie

### ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(pro bakalářský studijní program)

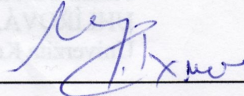
pro (kandidát): Hana Čechovičová  
adresa: Bohuslavice 131, 549 06  
studijní obor (kombinace): Filosofie humanitních věd  
Název BP: **Hra a hraní ve filosofické a pedagogické reflexi**  
Název BP v angličtině: **Game and playing in the philosophical and pedagogical reflection**  
Vedoucí práce: doc. PhDr. Naděžda Pelcová, CSc.  
Konzultant:  
Termín odevzdání: květen 2012

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování BP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 11.4. 2010

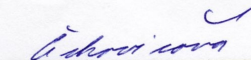


děkan



vedoucí katedry

Převzal (kandidát):



Datum:

31. 5. 2010

Podpis:



Název BP:	HRA A HRANÍ VE FILOSOFICKÉ A PEDAGOGICKÉ REFLEXI
Vedoucí práce:	doc. PhDr. Naděžda Pelcová, CSc.
Cíl:	Práce formuluje základní přístupy, charakteristiky hry a možnosti jejich využití v reflexi člověka ve výchovných a vzdělávacích konceptech.
Požadavky:	Studentka se seznámí ze základní filosofickou a pedagogickou literaturou týkající se hry, hraní a využití herních činností v reflexi, ve výuce a v učení se. Průběžně bude výstupy konzultovat s vedoucí práce.
Metody:	Analýza "ludologických" textů a komparace odlišných metodologických východisek pojetí hry ve filosofii a pedagogice.
Literatura:	<p>BERNE, Eric: Jak si lidé hrají. Ústí nad Labem: Dialog, 1992. ISBN: 80-85194-85</p> <p>CAILLOIS, Roger: Hry a lidé: maska a závrať. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5</p> <p>FINK, Eugen: Oáza štěstí. Praha : Mladá fronta, 1992. ISBN: 80-204-0224-1</p> <p>FINK, Eugen: Hra jako symbol světa. Praha : Český spisovatel, 1993. ISBN: 80-202-0410-5</p> <p>ČINČERA, Jan: Práce s hrou - Pro profesionály. Praha : Grada, 2007. ISBN: 9788024719740</p> <p>ČINČERA, Jan: Hry a výchova k občanské společnosti. Praha: BEZK, 2005. ISBN: 80-239-5144-0</p> <p>VALENTA, Milan: Herní specialista. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. ISBN: 80-244-0345-5</p> <p>UHLÍŘOVÁ, Jana: Přirozenost a hra v pedagogickém díle J. A. Komenského. Praha: Univerzita Karlova, 1993. ISBN: neuvedeno</p> <p>UHLÍŘOVÁ, Jana: Role hry v Komenského pedagogické koncepci. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003. ISBN: 80-7290-107-9</p>

## Čestné prohlášení

**Název práce:** Hra a hraní ve filosofické a pedagogické reflexi  
**Jméno a příjmení autora:** Hana Čechovičová  
**Osobní číslo:** P09001084

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložila elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedla jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 24. 04. 2012

---

Hana Čechovičová

## **Poděkování**

Poděkování patří vedoucí bakalářské práce Doc. PhDr. Naděžda Pelcová, Csc. za podmětné rady a vynaložený čas, při konzultacích, které vedly k vyšší kvalitě bakalářské práce

Dále bych chtěla poděkovat své rodině a příteli za trpělivost a finanční podporu při studiu

## **Anotace**

Bakalářské práce se zabývá hrou. Práce je rozdělena na dva tématické celky, filosofický a pedagogický. První část je věnována hře jako důležitému a důstojnému filosofickému fenoménu. Také je velmi důležité, aby se na hru nenahlíželo jako na druhotný jev, ale jako na nezbytnou součást života. V druhé části se nahlíží na hru z pedagogického hlediska. Je věnována převážně pohledu Jana Amose Komenského na hru ve školním prostředí. Bakalářská práce se dále zaměřuje na hru v alternativních školách a zážitkové pedagogice, kde je hra nezbytnou součástí výuky. Zároveň se také zabývá hrou ve výchově. Závěr práce hodnotí získané vědomosti a srovnává filosofický a pedagogický pohled na hru.

Klíčová slova: hra, hraní, kultura, homo ludens, výchova

## **Annotation**

This bachelor thesis is about game. The thesis is divided into 2 parts, philosophical and pedagogical. First part attends to a game as an important and dignified philosophical phenomenon. It's also very important to think of the game not only as a secondary phenomenon but also as an undivisible part of the life. This thesis is engaged in the view of the game at schools of Jan Amos Komenský. The other part of this thesis speaks about alternative schools and pedagogy of adventure, which is important part of education. The end of this thesis evaluates gained knowledge and compares philosophical and pedagogical view of the game.

Key words: game, playing game, culture, homo ludens, education

## Obsah

Úvod.....	8
1 Hra ve filosofii.....	10
1.1 Vznik hry.....	11
1.2 Charakteristické znaky hry.....	12
1.2.1 Svoboda ve hře.....	12
1.2.2 Svět hry.....	12
1.2.3 Pravidla ve hře.....	14
1.2.4 Čas hry.....	15
1.2.5 Prostor hry.....	15
1.3 Vymezení hry.....	16
1.3.1 Vymezení hry u Johana Huizingy.....	16
1.3.2 Vymezení hry u Eugena Finka.....	16
1.3.3 Vymezení hry u Rogera Cailloise.....	17
1.4 Homo ludens.....	18
1.5 Hra jako filosofický fenomén.....	19
1.6 Mimesis.....	21
1.7 „Ontické zdání“.....	24
1.8 Neskutečný svět hry.....	24
1.9 Hra jako očištění duše.....	25
1.10 Hraní v lidském životě.....	26
1.11 Typologie hry.....	27
1.11.1 Agón.....	28
1.11.2 Alea.....	29
1.11.3 Mimikry.....	30
1.11.4 Ilinx.....	31
2 Hra v pedagogice.....	32
2.1 Pojetí hry u Jana Amose Komenského.....	32
2.1.1 Jan Amos Komenský.....	32
2.1.2 Hra v předškolním věku.....	33
2.1.3 Hra ve školním věku.....	35
2.1.4 Shrnutí Komenského pojetí hry.....	37
2.2 Hračka – prostředek pro hru.....	37
2.3 Alternativní školy – místo pro hru jako stvořené.....	38
2.3.1 Waldorfská škola.....	39
2.3.2 Montessoriovská škola.....	39
2.4 Zážitková pedagogika.....	40
2.5 Hra ve výchově.....	42
2.5.1 Hra v tělesné výchově.....	44
2.5.2 Hry pro rozumovou výchovu.....	45

2.6 Hra jako pomoc při přenosu informací.....	45
Závěr.....	47
Seznam literatury .....	49
Seznam příloh.....	51



## Úvod

Hra nás provází během celého života. Mnoho z nás si to však neuvědomuje. Cílem bakalářské práce je ukázat hru jako každodenní součást dne a poukázat na to, že by hra již neměla být přehlížena. Dalším záměrem práce je porovnat dva úhly pohledu na hru, filosofický a pedagogický.

Postup práce je interpretace hlavních filosofických a pedagogických děl, které se zabývají hrou. Práce vychází především z filosofických děl Eugena Finka *Hra jako symbol světa, Oáza štěstí*. Posléze z knihy Johana Huizingy *Homo ludens : O původu kultury ve hře a v neposlední řadě také ze spisu Hry a lidé: maska a závrat'* od Rogera Cailloise. Dále práce interpretuje pedagogická díla a to převážně *Informatorium školy mateřské*, jejímž autorem je Jan Amos Komenský.

Práce je rozdělena na dvě hlavní kapitoly. První kapitola se zaměřuje na hru z pohledu filosofie a druhá se věnuje hře v pedagogice.

Ve filosofické části se nejprve práce věnuje samotnému vzniku hry a vlivu na další kulturní vývoj člověka. Dále se zabývá typickými charakteristickými znaky hry. Mezi ně můžeme zařadit svobodu, svět hry, pravidla, čas a prostor hry. Hra nesmí postrádat žádnou z uvedených vlastností, jinak by přestávala býti hrou. Následně je definována hra dle Huizingy, Finka a Cailloise. Huizinga charakterizuje hru jako kulturní fenomén a zdůrazňuje, že tu byla dokonce dříve než kultura. Fink dokazuje, že hra může být důstojným fenoménem filosofie. Caillois vychází z Huizingy i Finka, ale nahlíží na hru více ze sociologického hlediska. V následujících kapitolách se práce zabývá hrou jako filosofickým fenoménem či zdůrazňuje její důležitost v běžném životě.

V poslední filosofické části se zaměřuje na typologii her jak ji vytvořil francouzský sociolog Roger. Caillois. Hry rozdělil na čtyři základní kategorie, podle toho jaký lidský pud uspokojuje.

Druhá část je věnována hře v pedagogice. Zaměřuje se na Jana Amose Komenského, který se z velké části zabýval důležitostí hry v životě jedince a ve školním prostředí. Komenský zdůrazňoval, že hra je významná jak u předškolního věku dítěte tak u školáka. Místem, kde se rovněž můžeme se hrou setkat, jsou alternativní školy. Hra je také nezbytnou součástí zážitkové pedagogiky. Klíčovou úlohu představuje hra ve výchově, kde hraje velkou edukativní roli a slouží pro snadnější pochopení vykládané látky.

# 1 Hra ve filosofii

Hra má velké množství vymezení, ovšem všechna mají společné to, že hra je odreagováním od všedního života. Hra hraje v životě člověka specifickou úlohu. Není to povinnost a ani nutnost. Člověk si hraje celý život, ať si to přizná nebo ne. Hra však v dětství zastává své specifické postavení a vytváří celou osobnost jak z fyziologického tak z psychologického hlediska a ovlivňuje celý průběh života a vývoj každého jedince. Hra má nespočet možností: pohybová, klidová, stolní, hazardní, dětská, kolektivní i pro jednotlivce, klidná i vášnivá – taková může být hra. Díky tomu, že je tolik herních činností, může se jí věnovat každý. Jedná se o činnost směřující hlavně k zábavě a uvolnění. Můžeme ji provozovat na různých místech. Hra se nedá definovat příliš snadno a každý na ni hledí jinak. Veškeré definice, které existují, mají něco společného, hra je všude kolem nás.

## 1.1 Vznik hry

Kterýkoliv člověk na planetě si už asi někdy hrál nebo se se hrou alespoň setkal. A asi málokdo si už položil otázku: Kde se hra vzala a kdy vznikla? Můžeme vznik hry nějak datovat? Johan Huizinga ve své knize *Homo ludens* jako první uvádí, že „*Hra je starší než kultura.*“<sup>1</sup> Hra je s kulturou provázaná mnohem více, než si myslíme. Hra je to, co kulturu založilo a díky ní kultura existuje. Jak říká Huizinga, hra je činitelem kultury. Hra tu byla dříve než kultura a tedy můžeme říct, že se kultura ze hry vyvinula. Už samotný akt řeči charakterizuje Huizinga hrou. „*Všechny velké původní činnosti lidského společenství jsou protkány hrou.*“<sup>2</sup> Huizingův přístup ke hře jako původce

<sup>1</sup> HUZINGA, J. *Homo ludens : O původu kultury ve hře*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1971. S. 9.

<sup>2</sup> Tamtéž, s.12.

kultury byl v jeho době originální. Byl tím prvním, kdo upozornil na to, jak hra ovlivňuje kulturu. Tímto způsobem se snažil ukázat, že hru nemůžeme brát jako okrajový fenomén, ale že hra v našem životě je důležitý jev.

Také podle Gadamera by kultura bez elementu hry nemohla vůbec existovat. „*První evidencí, kterou si musíme opatřit je, že hra je základní funkcí lidského života, takže lidská kultura je bez prvku hry zcela nemyslitelná.*“<sup>3</sup> V původní podobě můžeme hru spatřovat v mýtech, kultech a hlavně ve slavnostech. Už od počátku mělo lidstvo své mýty a kultovní obřady. Hru můžeme sledovat v kultovních obřadech různých domorodých kultur v Austrálii, na americkém kontinentě nebo kdekoli po celém světě. Domorodec, který se při rituálech převléká za posvátné zvíře nám připadá, že si na zvíře hraje. On se ovšem do něho převtěluje a snaží se ho co nejvěrněji napodobovat. Můžeme to považovat za prvobytný herní jev. Hra v posvátných kultech spojuje to, co je vážné a posvátné s vtipem a rozpustilostí. Musíme si také uvědomit, že když obřad budeme spojovat s hrou, nezavrhujeme jeho nedotknutelnost. Uvědomíme-li si vážnost hry, dostává tím kultovní rituál mnohem důležitější význam. V knize *Homo ludens* se můžeme dočíst: „*Hry zasvěcené božstvu, to nejvyšší, čemu člověk v životě může věnovat své úsilí, tak to chápal Plato.*“<sup>4</sup>

Slavnost a hra mají společné mnohé. Na obojím můžeme pozorovat, že lidé se během těchto aktivit odpoutávají od všedního dne a pronikají do světa „jakoby“. Ve slavnostech snad nejvíce můžeme pozorovat samotný akt hry. Lidé se radují a samotná radost je jeden z herních projevů. Na karnevalech či bálech, které do slavností můžeme také zařadit, je hra patrná snad nejvíce. Do hry člověka přemísťuje jenom to, že vidí jiného jedince v masce.

---

<sup>3</sup> GADAMER H. G. *Aktualita krásného : umění jako hra, symbol a slavnost*. 1. vyd. Praha: Triáda, 2003. ISBN 80-86138-48-8. S. 27.

<sup>4</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 31.

## 1.2 Charakteristické znaky hry

### 1.2.1 Svoboda ve hře

Hra musí být svobodná, protože pokud se jedinec začne do hry nutit, přestává být hra hrou. To, že je hra svobodná, se také projevuje tím, že do ní můžeme kdykoliv vstoupit, ale také kdykoliv z ní odejít. Nesmíme být nikým nuceni ve hře přetrvávat proti své vůli. Dalším důvodem, proč se nesmí do hry nutit, je to, že by ztrácela svoji hravost. „*Hra není úkol. Člověk si hraje, když má „volno“*. ... *Tím tedy máme první znak hry: je svobodná; hra je svoboda.*“<sup>5</sup>

### 1.2.2 Svět hry

Za jeden z charakteristických znaků hry považujeme vytváření vlastního herního světa. Hráč do něj vstupuje, když začíná hrát a vystupuje z něj, když hra končí nebo když se rozhodne z ní odejít. Začínáme-li si hrát, vstupujeme do jejího světa. Svět hry je velice specifický, a to tím, že si člověk musí uvědomit tu tenkou hranici mezi tím, co za hru považujeme a co ne. Někdy se může stát, že se do hry tak vžijeme, že se tento svět reality a hry sloučí. Vždy ale musíme vědět, kdy se máme vrátit do reálného světa. Každému účastníkovi hry se přisuzuje určitá role. Každý jedinec, který vstoupí do světa hry, se tak stává součástí tohoto světa. Svět hry je neskutečný, ale tvoří ho reální lidé. To je právě na tom tak zajímavé. Neskutečnost je to, co nás na hře láká. Nutí nás do hry vstoupit a hrát ji, nebo se na hru dívat alespoň vzdáleně a tento svět sdílet s účastníky hry.

---

<sup>5</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 15.

Nejenom účastníci her vytvářejí svět hry. Tento svět vytvářejí i lidé, kteří hru pozorují a přímo aktivně se ji nezúčastňují. Jako příklad si můžeme uvést herce, tedy přímé účastníky hry a diváky, kteří ji sledují. Diváci si musí uvědomit, že co vidí na jevišti, není realita, ale pouze napodobenina reality. Toto rozlišení na reálný a imaginární svět můžeme vidět všude okolo nás. V divadle se svět hry a svět reality prolíná velice často. Už to, že divadlo se odehrává na jevišti většinou v uzavřené budově, je nástin toho, že se jedná o odlišný svět od toho, ve kterém žijeme. Divadelníci hrají svoji roli a poté, co dohrají, se převléknou a jdou do reálného světa. Také diváci se po ukončení představení odeberou se svými blízkými do svých domovů. Povídají si o tom, co viděli a uvědomují si, že to sice bylo hráno skutečnými, existujícími lidmi, ale v neskutečném světě hry.

Se světem hry se ovšem nemusíme setkávat jenom na jevištních prknech. Můžeme ho pozorovat, když si dívky hrají na princezny, oblékají princeznovské šaty. Maminky jim dovolí dokonce se i trochu nalíčit. Tímto napodobováním se dostávají do světa hry. To vše se ale rozplyne, když se odlíčí a svléknou si šaty a střevíčky. Hra je ukončena, mizí její svět a děti se vracejí ke svým povinnostem.

Dle mého názoru je tento charakteristický znak hry jeden z nejdůležitějších, protože nás učí už od dětství rozlišovat skutečné a fiktivní části života. Dále se pak lépe učí rozpoznávat, co je v naší společnosti únosné a co ne.

### 1.2.3 Pravidla ve hře

*„Veškerá hra je systém pravidel. Právě pravidla určují, co je a co není hra, to ona určuje, co je dovoleno a co je zakázáno“*<sup>6</sup> Pravidla jsou nezbytnou součástí hry. Určují, co hra je a jak má vypadat. Aby hra měla svůj systém, musí mít také vymezená pravidla. Pravidla jsou to, co každou hru rozdělují, aby nesplývaly v jednu.

Pravidla by se neměla porušovat. Když se poruší, může hra i skončit nebo být narušena. Hráči, kteří hrají falešně, sice předpisy hry porušují, ale nekazí hru. Falešný hráč totiž hru hraje ale nenarušuje její prostor a svět. Neukončuje svým jednáním svět hry. Jedinci, kteří kazí hru, zpravidla přicházejí zvenčí a tím ohrozí už tak křehký a neustále ohrožený svět hry. Jako ničitele hry si můžeme přestavit například fanouška na fotbalovém zápase, který během utkání vstoupí na hřiště a ohrožuje hráče. Na základě toho musí být zápas přerušen. V některých případech, když je více agresivních fanoušků, kteří kazí hru, musí být utkání skončeno a vítěz je určen kontumačně. Tito narušitelé jsou ve společnosti viděni mnohem hůře, než hráč, který úmyslně zahraje rukou a hraje tak falešně. V obou případech došlo k porušení pravidel hry. V prvním případě u agresivních fanoušků byla hra přímo pokažena. Fotbalista, který hrál rukou, se nijak dramaticky a násilně nesnažil hru pokazit, ale jenom získat výhody pro sebe nebo pro svůj tým. Nejedná se ovšem o čestnou cestu jak získat výhodu ve hře. Tento problém definuje Johan Huizinga takto: *„Hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru. Kazit je něco docela jiného než hrát falešně. Falešný hráč předstírá, že hraje hru, a zdánlivě uznává čarovný kruh hry. Hráčská společnost mu jeho hříchy odpouští snadněji než tomu, kdo kazí hru, protože ten rozbíjí svět hry.“*<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5. S. 14.

<sup>7</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 17.

### **1.2.4 Čas hry**

Čas je ve hře stejně důležitý jako pravidla nebo její prostor. Čas vymezuje, jak dlouho bude hra trvat a jak v ní můžeme dlouho setrvat. Na tom, jaký časový horizont bude hře věnován, se mohou dohodnout samotní hráči. Délku hry někdy také předem určují pravidla hry.

Hra má specifický čas, ale užívá reálný čas, který známe z našeho života. Ve hře se tedy prolínají dva typy časů a to čas hry a čas reálný. U světa hry musíme dávat pozor na to, abychom rozlišovali tyto dva druhy vidění času, a abychom ze hry mohli kdykoliv vystoupit a pokračovat v běžném životě.

### **1.2.5 Prostor hry**

Každá hra má svůj vymezený prostor. Tato plocha určuje místo, kde se hra bude odehrávat. Odděluje reálný svět od světa hry. Může to být fotbalové hřiště, bazén na vodní pólo, atletický stadion, dostihová dráha nebo i šachovnice. Když se tento prostor opustí, znamená to, že došlo k porušení pravidel a hra musí být přerušena nebo ukončena.

## **1.3 Vymezení hry**

### **1.3.1 Vymezení hry u Johana Huizingy**

Huizinga byl holandský historik, který se jako první zabýval hrou jako kulturním fenoménem. Dle něho se hra objevila dříve než kultura. Kultura se tedy vyvinula ze hry a nemůže bez herního prvku existovat. Huizinga jako první nazývá jedince jako člověka hrajícího si, tedy *homo ludens*. Jeho pojetí hry by se dalo shrnout takto: „*Je to činnost, která probíhá uvnitř určitých*



*hranic času, prostoru a smyslu, ve zřetelném řádu, podle dobrovolně přijatých pravidel, mimo oblast hmotné užitečnosti a nutnosti.*<sup>8</sup> Určení, co je hra, není podle Huizingy jednoduché. „*Čím více se snažíme vymezit pojem hry vzhledem k jiným zdánlivě příbuzným formám života, tím více vychází najevo její dalekosáhlá samostatnost.*“<sup>9</sup>

Hra má dle Huizingy jisté znaky, jako je svobodné jednání, osobní prostor, opakovatelnost. Hra by měla být také plná napětí a nesmí v ní chybět pravidla.

### 1.3.2 Vymezení hry u Eugena Finka

Eugen Fink popisuje hru z filosofického hlediska. Fink píše, že potřeba hrát hraje v našem životě stejně důležitou roli spánek, jídlo a další potřeby. Vychází také z toho, že hra nesmí být opomenuta jako filosofický fenomén a měla by se o ní filosofie také zajímat a zkoumat ji. „*Hra náleží svou podstatou ke stavu bytí lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén. Jistě není jedním takovým fenoménem, avšak přece jen je fenoménem vlastním a svébytným, jenž nemůže být odvozen z jiných životních jevů.*“<sup>10</sup>

Na hru nahlíží i jako na „oázu štěstí“. Je to ostrov klidu, odpoutání se od starostí a stresů všedního dne.

### 1.3.3 Vymezení hry u Rogera Cailloise

Caillois Roger byl sociolog a jeho nahlížení na hru se z části odlišuje od filosofů Huizingy a Finka. Stejně jakou u Finka je hra brána jako opak všedního života. Polemizuje s Huizingou, protože nesouhlasí s jeho názorem,

---

<sup>8</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 122.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>10</sup> FINK, E. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0224-1. S. 11- 12.

že se hra nemůže vázat na hmotnou podstatu. Tvrdí, že Huizinga v podstatě úplně opomenul hazardní hry, kterým se Caillois věnoval ve velkém míře ve své knize *Hry a lidé*.

Caillois definuje hru „jako činnost bytostně

*1) svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy;*

*2) vydělenou z každodenního života, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí;*

*3) nejistou, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor;*

*4) neproduktivní, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou, jako byla na počátku hry;*

*5) podřízenou pravidlům, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí;*

*6) fiktivní, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo skrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.*“<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> CAILLOIS, R., pozn. 6, s. 31-32.

## 1.4 Homo ludens

*Homo sapiens sapiens*, *homo faber* – člověk, který tvoří, *homo educans* – člověk vychovávající, *homo educandus* – člověk vychovávaný, dále pak člověk jako *zoon logon echon* a *zoon politikon*. Takto, i dalšími různými způsoby byl definován člověk. Nesmíme však zapomínat na bytost, která si hraje. Johan Huizinga definoval člověka hrajícího, jako *homo ludens*.

Kniha *Homo ludens* je pojata převážně historicky a sociologicky na rozdíl od Eugena Finka, který se zabývá hrou více filosoficky. Huizinga chce ukázat hru jako kulturní fenomén, který prostupuje všemi oblastmi lidského jednání. Nástin hry můžeme dle autora vidět i v tak vážných oborech jako věda, právo či válka.

Huizinga se zabývá hrou i kulturou společnosti. Definuje, jak tyto dvě složky na sebe vzájemně působí a ovlivňují se. Říká, že kultura je dokonce závislá na hře a že z hraní vychází. Dle názoru Johana Huizingy vše, co je v naší kultuře, je spjato se hrou. Můžeme dokonce i říci, že díky hře a hraní se uspilil kulturní vývoj. „*Soutěžení ve formě hry jakožto společenský impuls starší než kultura sama naplňovalo život odedávna a jako kvasnice urychlovalo růst forem archaické kultury.*“<sup>12</sup>

Hru můžeme vidět i jako soutěžení či zápas mezi umělci o to, kdo bude mít lepší dílo a nebo kdo uvede na jeviště lepší hru. A v neposlední řadě jde o zápas vědců o vytvoření lepšího vynálezu, který bude užitečnější pro zemi. To vše je hra. Tím pádem se může lidstvo dále rozvíjet. Huizinga říká, že „... *kultura ve svých prvotních fázích byla hrána. Nevznikla ze hry, jako se živý plod odděluje od mateřského jádra, nýbrž vyvinula se ve hře jako hra.*“<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 158.

<sup>13</sup> Tamtéž, s. 158.

Dle mého názoru je toto velice důležité, protože si musíme uvědomit, že právě kultura je specifická pro lidstvo. Kulturu nemají zvířata ani rostliny. Právě kultura odlišuje různé typy lidí. To, že je hra tak úzce spjata s kulturou, ukazuje úplně jiný pohled na tuto problematiku, než byl dosud znám.

Již v minulosti se různé vědní disciplíny snažily definovat hru. Ať už to byla fyziologie nebo psychologie, vždy tyto definice byly Huizingou považovány za nedostatečné. „*Zkoumají hru rovnou měřicími metodami experimentální vědy, aniž si nejdříve uvědomí, že hra má svou specifčnost, zakotvenou hluboko v estetice.*“<sup>14</sup> Vytýká jim také, že hru definují pouze z pohledu biologického. Z toho vyplývá, že většina dosavadních pojetí hry musí být podle autora výhradně dočasná.

## 1.5 Hra jako filosofický fenomén

Na první pohled se může zdát, že filosofie se zabývá pouze vážnými a přesně danými tématy, mezi něž patří například lidská existence. Mohlo by se proto zdát, že se takovéto bezstarostné téma, jako je hra, nikdy nemůže stát předmětem této disciplíny.

Nastává tedy otázka, zdali je možné hru považovat za věc, která by do filosofie neměla být vůbec zařazena. Obecně rozvernost hraní a hry filosofie jako vážná dáma nedokáže téměř nikdy přijmout. Je nutné však podotknout, že filosofické bádání je svým rozsahem velice široké. Hranice zkoumání nemají ostrou hranici, proto by bylo velice nesprávné a zavádějící vyškrtávat některá témata, i když se zdají jako méně důležitá či nedostatečně vážná.

Hra se musí brát jako součást života jedince. U dětí představuje hra jejich podstatnou část života a zaplňuje většinu jejich času. Postupem doby, jak člověk stárne, se začíná hra z života jedince postupně vytrácet a není již tak

---

<sup>14</sup> HUZINGA, J., pozn. 1, s. 10.

důležitá. Nikdy však z existence dospělého člověka úplně nezmizí. Hru do našeho života musíme zařadit, a to hlavně z toho důvodu, že představuje oázu klidu v dnešním uspěchaném životě. Tuto teorii podporuje Eugen Fink ve své knize *Hra jako symbol světa* slovy: „Avšak tím, že ji nahlížíme jako nástroj uvolnění, právě tím ji přijímáme do služeb fenoménu života“<sup>15</sup>

Na otázku, zdali je možné hru považovat za předmět filosofie, Eugen Fink jednoznačně odpovídá, že ano. „Žádná věc v širokém universu není tak nepatrná, aby nemohla podnítit údiv, žádné jsoucno není tak vysoko, aby bylo nedůstojné lidskému úžasu a s ním spojené proměně.“<sup>16</sup> Nelze proto nikdy žádnou věc vypustit z okruhu našeho bádání a ptaní se po podstatě této věci.

Hra patří k životu stejně jako spánek či potřeba jíst. Hra je životní fenomén a tedy i předmět filosofie. „Filosofie má zajisté blízko ke všem těm fenoménům života, v nichž je otřesena každodennost našeho žití;...“<sup>17</sup>

Hra je pro nás tak známá i blízká, že si neuvědomujeme, jak moc nás spojuje se světem. Kontext mezi světem a hrou je to, na co se filosofie ptá. Jedná se tedy o další důvod, proč je hra důležitým tématem filosofie.

To, že hra se může stát předmětem filosofie, bylo zmíněno již výše. Vystává otázka, zda se řadí k důstojným tématům filosofického zkoumání. Podklady pro odpověď na tuto otázku lze hledat v pohledu do minulosti, a to do období, které nazveme mýtické. V té době byl člověk absolutně ovládán božskou mocí. Jediné, co se mu zdálo důstojné, bylo tázání se po této moci. Po zrodu filosofie se ovšem tento pohled velice překotně mění. Hlavním námětem je dotazování po jsoucnu a také po tom, co jsoucí je a co není. Někdy tedy může nastat to, a také se to často stává, že to, co bylo v mýtické době považováno za důležité

---

<sup>15</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. 1. vyd. Praha : Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5. S.21.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 26.

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 21.

a bezpodmínečně důstojné, se tak ve filosofii chápat nemusí. Vzhledem k tomu, že filosofie nemá přesně daná pravidla pro to, co je pro její ptaní důstojné a co není, můžeme považovat hru jako náležitý předmět filosofie. Dalším důvodem, proč patří hra k hodnotným tématům filosofie, je, že spojuje člověka se světem.

Ač se to nezdá, spojení světa, člověka a hry je velice důležité a pro její pochopení je zcela nevyhnutelné. Jak říká Eugen Fink: „*Abychom rozuměli hře, musíme znát svět, a abychom porozuměli světu jakožto hře, musíme ještě hlouběji vhlédnout do světa.*“<sup>18</sup>

Hra, jak ji známe, je převážně spojena z bezstarostným dětstvím. U dospělého jedince se hra považuje za doplněk reálného života. Jedná se tedy o něco, co není spojeno s hlavní činností života. Avšak tato herní činnost se nepovažuje za něco abstraktního, i když se při tom často setkáváme s tím, že je něco „jako“. Jak tvrdí Eugen Fink „*Hra je skutečným životním výkonem skutečného člověka.*“<sup>19</sup>

## 1.6 Mimesis

V době antiky byla hra brána jako *Mimesis*. Slovo *Mimesis* můžeme přeložit jako nápodobu či napodobování. Nejprve se lidé začali ptát, co je to hra? Je skutečná nebo se jedná pouze o napodobování?

Platon nahlížel na hru velice skepticky. Na hru se díval jako na kratochvíli a pouhou nápodobu. Z tohoto důvodu velice kritizoval básníky. Básníci vykládají svět jako hru. To, co Platonovi nejvíce vadilo na tomto pojetí, bylo, že podle básníků jim pravdu o světě vnukly Múzy, které si mohou svět vykládat klamně a lživě.

---

<sup>18</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 78.

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 79.

Na druhou stranu Platon hru sám také používal, a to ve svých dialozích. Prostřednictvím Sokrata se Platon nejčastěji snažil své posluchače hravým způsobem dovést k podstatě řešeného problému. Tímto způsobem se ptal například po podstatě ctnosti či mravnosti.

Platon se snažil vysvětlit hru pomocí zrcadla. Nejpřirozenější zrcadlo, které můžeme znát, je vodní plocha. Ve vodě se zrcadlí svět už od nepaměti. Pokud se podíváme do zrcadla, vidíme věrnou kopii toho, co se v něm odráží. V tomto pohledu není nutné sledovat, v jakém lomu světlo dopadá na hladinu. Zde musíme pochopit, jakým způsobem lze svět vykládat a co vlastně vidíme v onom odrazu, když se podíváme do zrcadla nebo na vodní hladinu. Můžeme si proto klást otázku, co vidíme? Jedná se o realitu nebo snad o nápodobu? Nebo jde o napodobení reálného světa. Zde musíme také rozlišovat hru jako hru nebo hru jako zdání. Eugen Fink ve své knize *Hra jako symbol světa* ve své knize tvrdí, že „Člověk vidí obraz jako obraz, na skutečné vodě vidí skutečný světelný jev, jenž v sobě chová cosi „neskutečného“ - vidí v něm stromy na břehu a oblaka na obloze. .... Avšak právě tato tajuplná dimenze „neskutečnosti“ je ono, o něž se zajímáme“<sup>20</sup>.

Nápodoba v zrcadle není jedinou nápodobou, kterou můžeme vidět okolo nás. Ve světě jsou to také výrobky člověka. Řemeslník vyrábí nějakou věc neustále dokola, což ovšem není nápodoba ve smyslu *Mimesis*. Platon tento typ umění nazývá *Techné*.

To, že je hra brána jako pouhé napodobování, lze brát jako její degeneraci. Hra je tím pádem již vyhraněna jako cosi druhotného, tedy jako odraz a nemůže se dál rozvíjet. Bude to pouze odraz, který nedokážeme nijak měnit. Je zcela zřejmé, že v případě hry se jedná o největší nápodobu, kterou okolo nás můžeme vidět. Hra zpodobňuje svět kolem nás. Napodobování můžeme vidět

---

<sup>20</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 111.

ve hře malých dětí, ale také na jevišti v divadle. Eugen Fink se tedy ptá „*Hra má bezpochyby mimetický charakter – avšak splývá s ním?*“<sup>21</sup> Fink mluví o hře jako o zrcadlení. Zrcadlení vysvětluje na příkladu odrazu obrazů ve vodní hladině. Může se nám na první pohled zdát, že obraz, který vidíme na hladině, je součástí vodní plochy. Ovšem není tomu tak. To, co vidíme na hladině, je pouhé zrcadlení reálného obrazu na vodě. Musíme rozlišovat mezi skutečným a neskutečným světem. Je zajímavé, že „neskutečná věc“ poukazuje na věc, která v reálném světě existuje. Tyto dva světy jsou na sobě velice závislé a navzájem by bez sebe nemohly existovat.

Hra je v případě zrcadlení, jak ho popisuje Fink, velice podobná. Hra napodobuje svět, stejně jako se zrcadlí strom na vodní hladině. Hra nemůže existovat jenom sama. Hru tvoří mnoho dalších okolností, jako jsou hráči, diváci či prostředí. Nikdy se proto nemůže vytrhnout z kontextu a musí se brát jako celek.

Dle Eugena Finka „*Lidská hra pasivně nezrcadlí, neopakuje jako pouhá odlika originál. Ve hře v přísném slova smyslu nelze o nějakém zrcadlení mluvit.*“<sup>22</sup> Hra totiž abstraktně vstupuje do světa. Lidská hra imituje svět, zároveň vytváří svět virtuální.

## 1.7 „Ontické zdání“

„Ontické zdání“ je pojem, který užívá Eugen Fink ve své knize *Oáza štěstí*. Fink „ontické zdání“ také nazývá zrcadlením. Abychom pochopili, co to „ontické zdání“ je, musíme si ho přestavit jako reálný prvek hry. Je to oživování neživých věcí. Malé dítě si posadí plyšové hračky na postel a začne je vyučovat. V tu chvíli se posouvá do role učitele a plyšové hračky se oživují

---

<sup>21</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 119.

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 129.



jako žáci. „Ontické zdání“ je tedy určitá část hry. „*Ontické zdání (zrcadlení a podobné jevy) je víc než jen analog ke světu hry, vyskytuje se zpravidla jako sám strukturální moment ve světě hry. Hraní je skutečné chování, které v sobě zahrnuje zrcadlení, totiž herní chování podle rolí.*“<sup>23</sup>

S tímto velice souvisí to, co je skutečné a to, co je neskutečné, což se řadí k dalším charakteristikám hry.

## 1.8 Neskutečný svět hry

Vidíme-li na jevišti nějaké představení, ocitáme se v daném okamžiku ve dvojím světě. Myslím tím například herce, který jenom hraje svoji roli a nelze ji ztotožňovat se samotnou osobou, která postavu ztvárňuje. Vždyť by bylo zcela scestné, kdybychom herce, který na jevišti někomu ublížil, v civilním světě potkali na ulici a obvinili ho za ublížení člověku. Tuto rovinu musíme vidět jako neskutečnou. Druhá rovina je ta skutečná, a to je to, co herec do postavy, kterou hraje, promítne ze sebe samého. Herec není jediný, kdo může něco přidat ze své osobnosti. Obohacovat hru o své poznatky a zkušenosti ze života může například i režisér či její scénárista. Proto je možné se setkat s několika verzemi stejné hry od jednoho autora. Na jevišti se prolíná skutečný a neskutečný svět, tedy realita s fikcí.

Jak můžeme definovat skutečnost a neskutečnost? Tyto dva kontrasty jsou asi nejmarkantnějšími protiklady, které můžeme jen sledovat. Ve světě je nespočetně mnoho protikladů, jako například bílý – černý, sladký – slaný a podobně. Tyto kontrasty se mohou navzájem prolínat, což ovšem neplatí o skutečnosti a neskutečnosti. Nemůžeme říct, že je někdo skutečný jenom napůl, nebo že je

---

<sup>23</sup> FINK, E., pozn. 10, s. 30-31.

skutečnější než ten druhý. Eugen Fink definuje tuto problematiku takto: „*Bud' něco „jest“ anebo to „není“, cosi je „skutečné“, nebo „neskutečné“, nic třetího není. Bud'-a nebo je naprosté „tertium non datur“*“.<sup>24</sup>

Hru chápeme jako neskutečnou. Je to však pravda? Vždyť neskutečné je to, čeho se nemůžeme dotknout, tedy co není hmotné, co je imaginární. Můžeme toto říct o hře? Vždyť hrající si dítě můžeme vidět a také se ho i dotknout. Vidíme stejným způsobem i hráče šachu či fotbalu? Můžeme i teď říci, že hra je neskutečná? Určitě ne. Hra je více skutečná, než si myslíme. Činnost konaná pro zábavu je stejně skutečná jako veškeré lidské jednání a chování.

## 1.9 Hra jako očištění duše

Hra a hraní byly a doposud snad jsou brány jako něco druhořadého. Tato zábavní činnost se řadí jako druhotný fenomén našeho života. Není se čemu divit, když ji porovnáváme s jinými životně důležitými potřebami našeho bytí jako například potřebou jíst, pít či spát. Jestliže budeme brát hru pouze jako protiklad k vážnému a důležitému, nemůžeme se nikdy dobrat k důležité roli hry. Hra představuje podstatu v tom, že nás odpoutává od vážnosti života. Člověk si musí odpočinout od každodenní rutiny, která ho svazuje a může dokonce i připravit o zdravý rozum. Hra by měla uvolnit člověka od dnešního hektického světa, který se neustále zrychluje a klade na něj neuvěřitelné nároky. Aby člověk, jak se říká „šel s dobou“, musí se neustále vzdělávat a zdokonalovat. Vyplývá zde tedy otázka, zda může nároky, které udává doba, lidské tělo a lidský duch zvládnout? Ano, člověk by měl umět odpočívat. Když budeme brát hru výhradně jako cosi, co nám bere čas a nemusíme se jí zabývat, nebudeme ji brát ani jako odpočinek, avšak takto to nejde. Lidské tělo není žádný stroj, ale výtvar přírody, a proto nemůže pracovat bez odpočinku.

---

<sup>24</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 86.

Měli bychom tedy pohlížet na hru i z jiného pohledu, a to konkrétně tak, že tato činnost patří do našeho života. Z tohoto důvodu by bylo dobré ji postavit v hierarchii důležitosti na stejnou pozici jako základní lidské potřeby. Hra je fenomén, který bychom měli brát v potaz. Eugen Fink v jeho knize *Oáza štěstí*, v níž se fenoménu hry věnuje, píše: „*Platí jako „doplněk“, jako komplementární fenomén, jako přestávka k zotavení, jako utváření volného času, jako prázdniny nezatížené břemenem povinností, jako rozjasnění v přísné a temné krajině života.*“<sup>25</sup>

Hru je vhodné tedy chápat jako medikament pro naši duši. Lék proti úzkostem a strachům. Člověk si hraje, aby se mohl smát a zapomenout tak na slzy, smutek a trápení. Jeden z důvodů, proč se hra bere pouze jako okrajový jev, je ten, že ji vidíme očima dospělých, kteří považují hru výhradně za dětskou záležitost. Nebylo tomu tak vždy. Vždyť každý dospělý byl před mnoha lety dítětem a hra pro něj byla centrem celého života.

Jako dospělí si musíme uvědomit, že hra není pouze ztráta času, ale čas, jež strávíme péčí o hygienu naší duše, která nám pomáhá udržet si v životě rovnováhu.

## 1.10 Hraní v lidském životě

Hra v lidském životě je stejně tak důležitá jako práce či spánek. Tento názor formuluje ve své knize *Hra jako symbol světa* Eugen Fink: „*Hraní se pokládá za chování vyznačující se jistou „nevážností“ a jemuž chybí opravdovost, pokládá se za cosi, co je jen „jako by“, za neutralizování konání, které nerozhoduje, nesvazuje naše konání a je „nezávazné“ ...*“<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> FINK, E., pozn. 10, s. 9.

<sup>26</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 93.

To sousloví JAKO BY je pro hru velice důležité. K ničemu a k nikomu nás nezavazuje. To, že si hrajeme, je chování jenom jako. Do hry můžeme kdykoliv vstoupit a vystoupit, což je právě ona svoboda, o které jsme hovořili v úvodních kapitolách. Hrajeme si proto, abychom byli šťastní, aby se rozzářil ten všední a pochmurný život. Při této činnosti se nám rozvíjí zvláštní druh kreativity. Můžeme se stát kýmkoliv chceme, například kapitánem na lodi a nebo princeznou na velkém zámku. Ve světě hry se odpoutáváme od toho, kým jsme v reálném světě a možná i od toho, kým nechceme, ale musíme být. Velice přesně se vyjádřil Eugen Fink ve své knize *Hra jako symbol světa* slovy: „*Hraní samo nic nerozhoduje, nýbrž rozmanitým způsobem kopíruje život, v němž tak či onak rozhoduje každý okamžik. Nevážnost hry záleží naopak v tom, že iluzivním způsobem napodobuje vážnost života.*“<sup>27</sup>

Hra nikdy nepracuje z různými šablonami a vzorci chování, které ve světě mimo hru musíme striktně dodržovat. Můžeme se stát obrem nebo si navléknout kouzelný plášť a létat. Hru lze chápat jako protiklad k všednímu životu, který je oproštěn od nadpřirozených jevů a kouzel, které ve hře můžeme prožívat.

---

<sup>27</sup> FINK, E., pozn. 15, s. 95.

## 1.11 Typologie hry

Když se podíváme okolo nás, tak můžeme vidět velké množství her, přičemž nezáleží na tom, zda to jsou dětské, sportovní případně hazardní hry. Existuje neuvěřitelně velké množství hledisek, které bychom mohli zohlednit při rozdělení her na jednotlivé typy. Z toho důvodu je velice obtížné vytvořit jakoukoli typologii. Hru můžeme rozdělit podle počtu hráčů na kolektivní nebo na individuální. Dále se rozlišují hry podle prostředí, ve kterém se odehrává, a to na vnitřní a venkovní. Jsou také ženské a mužské typy her. Existuje i mnoho dalších hledisek.

Roger Caillois si vybral rozdělení her podle toho, jaký lidský pud člověka uspokojuje. Takto rozdělil hry do čtyř skupin. První skupinou jsou hry, u kterých převládá pud soutěživosti. Nazývá je *Agón*. Druhá skupina her nazvaná *Alea*, podle latinského výrazu pro kostku, je charakteristická tím, že u ní převažuje pud jedince, potom aby a pokoušel štěstěnu. Třetím typem her jsou *Mimikry*. Zde se nejvíce projevuje potřeba člověka někoho napodobovat a vžívat se do někoho. Posledním a ne jistě neméně zastoupeným druhem her jsou hry, které ukázejí potřebu člověka po závratí. Tyto hry nazval Caillois *Ilinx*.

Je také velice důležité podotknout, že vyjmenované skupiny her nikde nevidíme v čisté podobě. Velice často se mezi sebou prolínají. Můžeme vidět kombinace všech nebo jenom dvou. Nemůže říct tohle „čistý“ *Agón* či *Ilinx*.

### 1.11.1 Agón

*Agonální* hry vyhledávají jedinci, kteří rádi soutěží a vyhrávají. *Agón* tedy je založen na pudu vyhrávat a porazit soupeře. Jedná se tu o soupeření či zápas mezi lepším a horším či slabším a silnějším. Hry toho typu se mohou zúčastnit

bud' samostatní jedinci nebo celý kolektiv. Může se jednat o hry, při kterých je nutné využívat především naši inteligenci, ale při některých může pomoci k vítězství naše kondice a fyzická zdatnost. Nejdůležitější pro hráče *agonálních* her je pocit vítězství. Snaží se vyhrát, i když je jejich soupeř silnější. Touha po úspěchu a výhře je to, co přivádí jedince k *agonálním* hrám.

S *agonálním* typem hry se můžeme setkat také ve škole, a to zejména v hodinách tělesné výchovy. Zde se při různých soutěžích či atletických disciplínách objevuje duch rivality v *agonálních* hrách.

Při soutěživých hrách musí člověk podle Cailloise dodržovat „.... *soustředěnou pozornost, náležitý trénink, velké úsilí a vůli k vítězství*.“<sup>28</sup>. Trénink je asi nejdůležitější součástí přípravy na vítězství. Další, co nás vede k tomu, abychom se věnovali *agonálním* hrám, je touha ukázat, co jsme dokázali.

Při soutěžení je velice důležité, aby všichni účastníci měli stejné možnosti a podmínky.

Mezi *agonální* hry můžeme zařadit například: fotbal, hokej, házenou, atletiku, závody na kajacích, vodní pólo, box, sumo, golf, ale také šachy, člověče nezlob se či dámu.

### 1.11.2 Alea

*Aleatorní* hry jsou založeny na tom, jak uspokojit lidský pud po pokoušení osudu a zahřívání napětí při zkoušení štěstěny při hraní. Hráč spoléhá na svůj osud. A proto princip *aleatorních* her je zcela odlišný než princip her *agonálních*. Při *agonálních* hrách je potřeba píle a příprava a na druhou stranu při *aleatorních* hrách je ve hře osud, štěstí, různé symbolické předměty. Jak Caillois říká „*Štěstěna je jediný strůjce vítězství*.“<sup>29</sup> V tomto typu her člověk

---

<sup>28</sup> CAILLOIS, R., pozn. 6, s. 36.

<sup>29</sup> Tamtéž, s. 37.

nebojuje s jiným člověkem nebo kolektiv s jiným kolektivem. Protihráč je zcela jiný, a to neviditelný, přesto tak důležitý, říká se mu osud, štěstí nebo karma.

U *aleatorních* her není důležitá praxe či cvik nebo způsobilost. To, co hraje hlavní roli, je štěstí a vše co se děje v okolí. Ano můžeme říci, čím více je hráč zkušenější a má více praxe, je schopen řešit situace jinak a lépe než nováček, který se hrou teprve začíná. Pokud hráč nedostane dobré karty, jsou mu letitou praxí získané zkušenosti zbytečné.

Hru v tomto případě neovlivňují vnější vlivy jako je počasí či diváci. V tomto případě je hlavním vlivem a také soupeřem každého hráče *aleatorních* her je psychika. Ano, slovo štěstí je v tomto typu her tak často používané slovo jako v *agonálních* hrách slovo příprava a drill.

Typické *aleatorní* hry jsou: ruleta, kostky, karetní hry jakou jsou Kanasta, Poker nebo Prší, hraní na výherních automatech a různé sázení například na sportovní utkání či koňské dostihy.

### 1.11.3 Mimikry

Dychtivost lidí stát se někým jiným, žít na chvíli život někoho jiného je také hra. Tuto hru nazývá Caillois *Mimikry*. *Mimikry* můžeme charakterizovat jako chování člověka, který: „*Zapomíná na svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou, svléká se dočasně ze své vlastní osobnosti, aby na sebe navlékl osobnost jinou.*“<sup>30</sup>

Už od raného dětství někoho napodobujeme. Malé holčičky si hrají na Popelky a ztrácejí střevíček s nadějí, že se objeví krásný princ, který jim ho zase najde a nasadí na nohu. Napodobování se člověk nezavíjí ani v dospělém věku. To

---

<sup>30</sup> CAILLOIS, R., pozn. 6, s. 40.

můžeme vidět například na jevišti divadla. Když se herci převlékají do kostýmů a na určitou dobu, kdy představení trvá, se vžívají do rolí. Stávají se z nich Hamletové, Kleopatry či čarodějnice nebo princové.

Mezi další druhy her typu *Mimikry* je identifikace s předmětem či osobou. Příkladem jsou kluci, kteří si hrají na opraváře či automechanika, čímž napodobují svůj dospělí vzor. Identifikují se s ním. Tak se připravují na dospělý život.

S principem *Mimiker* se můžeme setkat v divadle, na karnevalech, při setkání filmových fanoušků, kteří se převlékají do postav svých hrdinů. V dětství je to napodobování rodičů či jiných autorit, když si doma hrají na učitele nebo lékaře nebo když si hrají na určité věci. Kluci si hrají, že jsou lokomotiva nebo auto.

#### 1.11.4 Ilinx

*Ilinx* je posledním typem her. V tomto případě hrají tyto hry lidé, kteří touží po vzrušení ze závrati a z obvyklé rovnováhy. Roger Caillois píše o *Ilinx* tímto způsobem. „...*působí závrat' a spočívají tedy pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku.*<sup>31</sup> *Podstata her působící závrat' spočívá ve snaze vyhledávat specifické zmatení organismu, chvilkovou paniku smyslů, která se právě slovem závrat' označuje, ....*<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> CAILLOIS, R., pozn. 6, s. 44.

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 44.



Hry vyvolávající pocit nerovnosti a zmatku v těle jedince vyhledávají lidé všude po světě. Lidé, kteří vyhledávají *Ilinx* hry, chtěli na okamžik zažít jiný pocit než je obvyklý v jejich životě. Základním principem těchto her je chvilkové zmatení. Člověk by měl také zjistit, zdali je schopen podrobit se jakémukoliv zkoušce.

Hry, které vyvolávají závrať jsou: přelety na hrazdě, různé druhy tanců, různé atrakce na poutích, různé točení (některé indiánské kmeny se točením na kládě hlavou dolů dostávají do transu), dále dětské hry jako je hra na „slepou bábu“ nebo rychlé točení na kolotoči.

## 2 Hra v pedagogice

Definovat hru je velice těžké, protože neexistuje jednoznačná definice ve filosofii, sociologii, ale ani v pedagogice. V pedagogickém slovníku se píše, že hra je *„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.“*<sup>33</sup> Hra se v různých příručkách definuje rozdílně, avšak všechny formulace mají jedno společné, a to konkrétně to, že hra je odpočinek od práce a jde o jistou formu relaxace.

### 2.1 Pojetí hry u Jana Amose Komenského

*Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení.*

Jan Amos Komenský

#### 2.1.1 Jan Amos Komenský

Jan Amos Komenský se narodil v roce 1592 v Nivnici nebo Uherském Brodě. Byl to poslední biskup Jednoty bratrské, pedagog a v neposlední řadě také filosof. Hře se věnoval ve většině svých děl. Mezi ty nejdůležitější můžeme zařadit *Školu hrou*, *Informatorium školy mateřské*, *Didaktiku*. Ve svých dílech zdůrazňoval, že hra je důležitá v každém věku, že hrou se člověk učí, avšak v dětském věku je nejdůležitější, protože utváří charakter člověka.

---

<sup>33</sup> Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8. S. 75.

Komenský nebyl první, který se hrou ve školním prostředí zabýval. Byl jistě ovlivněn učiteli z Jednoty bratrské nebo Janem Augustou či Jiřím Strejcem. „... Jiří Strejc se ve svých veršovaných pravidlech rovněž zabývá dětskými hrami. Souhlasí s házením míčem, běháním o závod a jinými „poctivými“ hrami, varuje však před hrami v kostky, kartami a vrhcáby.“<sup>34</sup> Komenský vycházel z výchovného pojetí Jednoty bratrské a z humanistických názorů. Pro humanisty byly velice důležité příbuzenské vztahy a nárok dětí na hru. Komenského koncepce hry však byla nejpropracovanější již od dětského věku až do dospělosti. Stal se proto průkopníkem myšlenky, že herní prvek má být součástí předškolního a školního prostředí, a také ho tam zařadil.

### 2.1.2 Hra v předškolním věku

Hře u předškolních dětí se Komenský věnoval v knize *Informatorium školy mateřské*. S největší pravděpodobností se jedná o první ucelené dílo, které se věnuje výchově předškolních dětí. Celou knihu koncipuje jako příručku určenou rodičům, aby věděli, jak vychovávat své děti a na co mají klást důraz v prvních letech života svého potomka.

Zdůrazňuje důležitost pohybových aktivit již od raného dětství. Jak jinak by se děti měly pohybovat s radostí než za pomoci hry. Hra by měla být pro dítě radostná a bez nátlaku. S podporou her se dítě mnohem snadněji rozvíjí, než když je k něčemu nuceno a musí staticky jenom sedět.

Nejlépe se dítě učí, když má hodně podnětů. Nejlepším dětským stimulem je hračka. Hračka doprovází člověka celé dětství. Komenský nazývá hračky „titěrky“. Hračka je dle učitele národů důležitá také v tom, že připravuje děti na jejich budoucí život. Tím, že si děti hrají s napodobeninami věcí, učí se, jak

---

<sup>34</sup> UHLÍŘOVÁ, J. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-107-9. S. 17.

s nimi doopravdy pracovat. Příkladem může být, když si děvče hraje na obchod, prodává různé hračky svým rodičům za vyrobené peníze. Učí se, že není vše zadarmo, a že věci mají svoji hodnotu.

Komenský také zmiňuje to, aby rodiče hračky vybírali pečlivě. Existují totiž jisté objekty, které mohou být dětem nebezpečné, například ostré předměty. „... avšak poněvadž některé věci nebezpečné by byly (jako s hrnci, sklenicemi, knihami etc. zacházení), příhodné bude místo pravého nádobí přistojné pro ně titěrky míti: nože olověné, neb síc tupé, sekery a kordy dřevěné, knížky staré, nepotřebné bubny, trubky, koně, ....“<sup>35</sup> Vhodně zvolená hračka může v jedinci vyvolat zájem o určitou činnost.

Dále Komenský rozlišuje dva způsoby, jak si děti mohou hrát. První z možností je, že si děti hrají sami bez pomoci rodičů. Ta druhá možnost je, že existují hry, které jedinec nemůže hrát sám a tak potřebuje pomoc rodičů.

Podobu hry by měly mít i začátky učení. Malování i psaní by mělo být také hrou. Začít by se mělo již mezi třetím a čtvrtým rokem dítěte. „Jmenovitě dávám jim do ruky křídý (neb úhle u chudších), tím aby sobě puňky, čáry, háky, kliky, kříže, kolečka dělali, jak chtějí: čehož se jim i mustr pomaličku ukazovati může, vše ze hry a kratochvíle.“<sup>36</sup> Jak je vidět, Komenský postupuje od jednoduššího ke složitějšímu. Děti si také cvičí své jemné motorické dovednosti. Malováním obrázků dle své fantazie si rozvíjejí svoji obrazotvornost, což je velice důležité při dalším vývoji dítěte. Také Komenský upozorňuje na to, že v tomto roce by se měly děti postupně vést, ale formou hry. Vedení je důležité zřejmě proto, aby si děti postupně zvykaly na to, že ve školním prostředí na ně někdo bude dohlížet a říkat, co mají dělat.

---

<sup>35</sup> KOMENSKÝ, J. A. *Informatorium školy mateřské*. 1. vyd. Praha: Kalich, 1992. ISBN 80-7017-482-7. S. 87 – 88.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 89.

### 2.1.3 Hra ve školním věku

Může se zdát, že období her a hraní musí skončit, jakmile dítě nastoupí na školu. Dle Jana Amose Komenského je tomu naopak. Škola by měla být hrou a hra by měla být školou pro jedince, který do školy chodí.

Komenského koncepce hry je velice široká, nezaměřuje se pouze na hru u malých dětí v předškolním věku. Říká, že aby byla škola zábavná a děti to ve škole bavilo, musí jistým způsobem ve hře pokračovat. Hře se ve školním věku věnoval nejvíce v díle *Nejnovější metoda jazyků*. O hře se můžeme také dočíst v dílech *Velká didaktika* či *Škola na jevišti* a nejen v nich. Téměř ve všech díle Komenský zdůrazňuje, že hra je nenásilný přístup k učení.

Hra ve škole je důležitá proto, že motivuje žáky k lepšímu výkonu. Vzbuzuje totiž pocit, že učení je jednoduché, radostné a není nutná tak velká námaha k dosažení dobrých výsledků jako při klasickém stylu učení. Komenský také vyzdvihuje to, že hravé učení nevyvolává v žácích strach a oni se pak těší do školy a učí se lépe. Škola je dle Komenského prostředí, které nesmí osobnost jedince potlačit, ale jejím cílem je rozvíjet a podporovat žákovy schopnosti a dovednosti, a to jak fyzické tak psychické.

Dle Komenského by hra v jedinci měla vyvolávat soutěživého ducha a posilovat jeho charakter. Dítě by mělo být také nějak motivováno, aby ke hře přistupovalo zodpovědně. Motivací mohou být různé pochvaly, dobré známky, úspěch, nadšení a získané nové vědomosti a zkušenosti. Jako poslední motivací by měly být hmotné odměny. Z toho vyplývá, že díky hře se učí dítě soutěživosti a cílevědomosti. Tyto vlastnosti jsou při získávání vědomostí jedny z nejdůležitějších. Výše zmíněné myšlenky Jana Amose Komenského jsou nadčasové a platí až do dnešní doby. V současném uspěchaném světě je průbojnost a soutěživost spojena s cílevědomostí, přičemž se jedná o to nejcennější, co člověk může mít.

Aby hra mohla být ve škole hrou, musí splňovat dle učitele národů těchto sedm podmínek:

*I. pohyb*

*II. vlastní rozhodnutí*

*III. družnost*

*IV. závodění (to je příjemné vyčkávání)*

*V. řád*

*VI. lehkost v provozování hry*

*VII. příjemný cíl (duševní uvolnění)<sup>37</sup>*

Úkolem hry v Komenského pojetí je přichystat dítě na život, a to tak, že hraním se jedinec naučí, jak se chovat k ostatním a jak zvládat situace, do kterých se dostane. Dalším důvod, proč by měla hra být zařazena do školy, je, že představuje uvolnění od napětí a žák není poté tolik unavený a může se lépe soustředit na další výuku. Tím, že žák nebude stereotypně jenom sedět v lavici, ale zařadí se do vyučování i pohybová aktivita, bude ho škola více bavit. Školák se následně bude při vyučování soustředit a více se naučí během hodiny. Nebude muset potom věnovat tak dlouhý čas přípravě doma. Doma se tím pádem bude moci věnovat dalším aktivitám.

Komenský ovšem upozorňuje na to, že není možné zařazovat hry bez cíle. Učitel tedy musí sám sestavit plán vyučování tak, aby hry měly souvislost z vyučováním a aby splňovaly jak edukativní tak bezpečnostní charakter. Komenský také definuje zakázané hry. Mezi ty zakázané zařadil například hru v kostky nebo karty, tedy hazardní hry. Hry musejí být provedeny správně, aby nebyl lidský život uveden do nebezpečí. Dále by neměly kazit kázeň

---

<sup>37</sup> UHLÍŘOVÁ, J., pozn. 34, s. 22.

a morálku. Neměly by podněcovat k násilnému a nenávistnému chování k ostatním lidem a zvířatům. Svoji koncepci propracoval Komenský do posledních detailů.

#### **2.1.4 Shrnutí Komenského pojetí hry**

Komenský vycházel ze zvyků jednoty českobratrské. Jeho koncept hry a vyučování je ovšem ucelený a propracovaný. Jeho myšlenky byly tak nadčasové, že se uplatňují dodnes. Komenský vycítil, že hra je velice důležitá v rozvoji lidského jedince. Hrou se člověk učí samostatnosti a také soužití s ostatními. Učitel národa se také zajímal o nástroje hry, tedy o hračky. Snažil se vysvětlit, které jsou vhodné a které by naopak mohly dítěti ublížit. Stejně jako u hraček se snažil u her vymezit ty, které jsou přijatelné, a ty, které pro děti vůbec příhodné nejsou. Hru učitel národů považoval za jeden ze základních pilířů vyučování. Hraní ve výuce musí být koncipováno s jasným cílem tak, aby žáky škola bavila. Zároveň je nutné podat hru atraktivním a snesitelným způsobem. Učitel musí také brát v potaz věk a vyspělost dítěte a seřadit nároky od těch nejjednodušších po ty nejsložitější tak, aby to žák pochopil. Musíme si uvědomit, že ideje o zařazení hry do vyučování vznikly již v sedmnáctém století. Je vidět, jak Komenského uvažování a koncepce byly dobře propracovány, protože ve většině případů jsou platné až do dnešních dnů a jsou aplikovány v současných školách a pedagogických zařízeních. Musíme ovšem konstatovat, že princip škola hrou se uplatňuje spíše v alternativních typech škol jako jsou školy Montessori či Waldorfské.

## **2.2 Hračka – prostředek pro hru**

Hračka je prostředek, skrze nějž provádíme hru. Hračky jsou stejně staré jako hra sama, jejich výskyt můžeme pozorovat již od pravěku. Většinu her si bez hraček ani nedovedeme představit.

Nehrající si člověk se dívá na hračku pouze jako na věc, která je vyrobena z určitého materiálu a jako na předmět, do kterého vložil své peníze. Ovšem pro dítě, které drží v ruce hračku, se otvírá nový kouzelný svět. Mluvíme o světě, kde se z obyčejného koštěte stává kytara, kde z mamčininy vařečky se stává kouzelný meč nebo z kousku látky neviditelný plášť. Působ hraček spočívá v tom, že se v ní může proměnit jakákoliv věc v našem okolí. Dětem se také velice dobře vyvíjí jejich představivost a schopnost improvizace.

Hračky mají také edukativní charakter. Když si hraje malé děvče s panenkou, naučí se tak, jak má zacházet se svým budoucím dítětem. Chlapci se učí pomocí různých vrtaček a plastových kladívek zacházet s náradím, které budou potřebovat v dospělém životě. Dalo by se říci, že hračky jsou imitace skutečných věcí ve světě dospělých a jsou hlavní přípravou do dospělosti. Ve školním prostředí při vyučování je hračka také velice důležitá, protože je vyučování díky nim názornější a žáci si tak velice dobře vše zapamatují. Může se využít ve všech předmětech a to například ve slohu, kdy děti popisují svoji nejoblíbenější hračku. Používá se i v matematice, kdy počítadlo velice usnadňuje pochopení, jak funguje odčítání a sčítání a mnoho dalších.

## **2.3 Alternativní školy – místo pro hru jako stvořené**

Alternativní školy nemají jednotnou definici. Můžeme je také nazývat jako netradiční nebo reformní. Charakteristické pro tyto školy je zapojení hry do vyučování ve větší míře, než je v běžných státních školách zvykem. Také



více komunikují s rodiči a jejich zpětná vazba je pro ně velice důležitá. Alternativní škola se liší zejména svojí organizací v hodinách a používáním jiných učebnic a pracovních pomůcek. Pomůcky by měly více rozvíjet osobnost a samostatnost dětí. Díky hravému přístupu v hodinách se děti lépe soustředí a více se naučí než při běžné vyučovací hodině.

### 2.3.1 Waldorfská škola

Za zakladatele Waldorfské školy můžeme považovat Rudolfa Steinera, který jako první zformuloval její hlavní myšlenku „... člověk není jen produktem přírodních, duševních a tělesných sil, ale že je tu vyšší síla, která hned po narození pomáhá člověku rozvíjet jeho přirozené vnitřní síly, které ho podněcují k tvorbě nových duchovních hodnot,“<sup>38</sup>

Waldorfská škola je založena na tzv. epochálním učení, které klade velký důraz na vybavení učeben speciálními pomůckami. Nejsou zde přítomny klasické učebnice jako ve státních školách, ale žák si vytváří svůj vlastní epochální sešit. Učební plán plánuje učitel, který se řídí rady svých kolegů a také vychází ze svých zkušeností.

Hra se objevuje během výuky neustále. Je především zaměřena na trénování paměti žáka a rozšiřování slovní zásoby pomocí různých básniček a říkadel, které jsou samozřejmě přizpůsobeny věku dítěte. Je také zvykem, že učitel shrne učivo, které bylo probrané, pomocí příběhu. Touto hravou a nenásilnou formou si děti vše zopakují.

---

<sup>38</sup> SVOBODVÁ, J. , JŮVA V. *Alternativní školy*. Brno: Paido, 1995. ISBN 80-85931-00-1. S. 13.

### 2.3.2 Montessoriovská škola

Zakladatelkou je Maria Montessori, ve svém *Domě dětí* pro sirotky se snažila, aby děti ve svém životě získaly nějaký řád a naučily se základním zvykům a hodnotám. Snažila se, aby děti byly schopné samostatného uvažování a aby v sobě našly osobnost. Tímto způsobem postupně vznikl princip Montessori školy a jeho heslo zní „*Pomoz mi, abych to dokázal sám!*“

Vyučování je založeno na individuálním přístupu k dítěti. Učitel by se neměl snažit dítě jakýmkoliv způsobem měnit, ale měl by klást důraz na jeho individualitu a přednosti, které má.

Hra je zakomponována do vyučování pomocí různých speciálních pomůcek, které jsou přizpůsobeny věku a nadání žáka. Speciální pomůcky jsou pro výuku velice důležité. Když si jedinec zvolí, že se chce učit chemii, nesedne si k učebnici a nezačne se učit vzorce a různé poučky. Učitel zvolí výuku formou poznání. Žák si tak společně s učitelem za pomoci pomůcek si vyzkouší různé chemické reakce a podobně. Je zde kladen velký důraz na praxi více než ve státních školách.

Neexistují zde pevné rozvrhy, ale sám žák si vybere, co by chtěl dělat. Učitel se snaží do samotného učení dítěte příliš nezasahovat, pomáhá pouze, pokud si to žák vyžádá.

## 2.4 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika je jeden z druhů vyučování, které může kantor využít. Je mnoho směrů zážitkové pedagogiky, například pedagogika, která se vyvinula v Německu, Velké Británii či Americe. My se tu budeme ovšem zabývat zážitkovou pedagogikou, která se se vyvinula v České Republice. „*Česká zážitková pedagogika zdůrazňuje především slova prožitek, zážitek, zkušenost;*

*ty jsou vyvolány v procesu dramaturgie, tedy cíleně plánovaných a uváděných situacích kde se nejčastěji jako prostředek používají různé metody fenoménu hry.* “<sup>39</sup> Hra je jedním ze základních pilířů zážitkové pedagogiky. Je využívána jako prostředek pro získávání nových poznatků. Dále hra napomáhá lepšímu zařazení se jednotlivce do skupin a poznávání ostatních spolužáků. Důležitá část je také prožitek. Pedagog, který chce vést zážitkovou výuku musí dbát na to, aby byl prožitek co nejintenzivnější a tím pádem, aby měl co největší význam.

Se zážitkovou pedagogikou se můžeme setkat v Prázdninové škole Lipnice. Prázdninová škola Lipnice vznikla v roce 1977. Později se v roce 1991 stává neziskovou organizací a získává členství v organizaci Outward Bound. Prázdninová škola Lipnice působí v České republice, ale její pobočky nalezneme i na Slovensku.

V Prázdninové škole Lipnice se zabývají především hrou a tím, jak díky ní naučit své klienty co nejvíce důležitých informací. Hrou se také člověk naučí to, jak reagovat při některých situacích. Zjistí také, jak by reagoval ve světě mimo hru, tedy v běžném životě.

Prázdninová škola Lipnice rozdělila pro svou potřebu hru na čtyři typy:

- *„hry pohybové (v nich se uplatňuje rychlost, síla, obratnost a vytrvalost),*
- *hry zaměřené na intelektové dovednosti (cvičí paměť, pozornost, smysly důvtip a vynalézavost, ověřují a rozšiřují vědomosti ),*
- *psychologické hry (slouží především k sebepoznání),*

---

<sup>39</sup> HANUŠ R. CHYTILOVÁ L. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2. S. 12.

- *kombinované hry (při nichž se uplatní celá osobnost – jak svaly tak intelekt, vůle a cit.).*<sup>40</sup>

Cílem Prázdninové školy Lipnice je za pomoci herního prvku především podnítit člověka k nebojácnosti a tvořivosti. Nejenom díky zvoleným hrám v jedinci může stimulovat sebejistotu a sounáležitost k ostatním lidem.

## 2.5 Hra ve výchově

Hra je zájmovým oborem pedagogiky. Díky ní se jedinec naučí správným návykům jednoduše a hravě. Na hře je výjimečné to, že je velice pestrá a mnohotvárná. Proto také existuje mnoho možností, jak ji využít při výchově a vytváření osobnosti dětí. *„Protože se ve hře rozvíjejí všechny stránky lidské osobnosti, stává se významným prostředkem pedagogickým. Je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu, kterou chápeme a uskutečňujeme jako jednotu výchovy tělesné, rozumové, mravní, pracovní a estetické.*<sup>41</sup>

Jednou z metod výchovy může být vyprávění pohádek a různých příběhů. Příběhy nám pomáhají vysvětlit, jak by se měl správně jedinec chovat a čeho by se měl vyvarovat. Jistě každý slyšel od svých rodičů nebo prarodičů pohádku *O kůzlátkách*. Je to klasický příběh, kdy máma koza nakazuje svým dětem, aby neotvíraly zlému vlkovi, protože by jim mohl ublížit. Zde máme první aspekt výchovy. Děti se učí, že nemají otvírat cizím lidem a také jim nijak důvěřovat. Jelikož jsme jim tento problém vysvětlili díky pohádce, rychleji si ho osvojí a budou na něj myslet, když tato situace nastane. Pohádka ovšem pokračuje dále a to tím, že po nátlaku vlka kůzlátka otevrou a vlk se jich zmocní. V tomto případě děti vidí, co se jim stane, když neuposlechnou rady

<sup>40</sup> *Zlatý fond her I : hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice.* 2. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-506-6. S. 15.

<sup>41</sup> FIŠER J. *Hra a hračka v životě dítěte.* 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. S. 31.

svých rodičů a otevřou zlému člověku. Aby děti nežily ve strachu a věděly, že svět není jenom zlý, končí pohádka dobře a máma koza je zachráněna. Zde také děti vidí, že se mohou na své rodiče spolehnout a učí se tím do budoucna, že až se stanou rodiči, měli by být oporou pro své děti.

Na tomto jednoduchém případě je vidět, jak můžeme díky hrám – vyprávěním pohádek naučit děti jisté návyky, které by si měly osvojit. Hra se tedy stává velice důležitým výchovným prostředkem již od útlého dětství.

Nejenom pohádky pomáhají při výchově. Hru do výchovy lze zařadit v každodenním životě při běžných činnostech, jako je vaření či umývání nádobí. Když rodiče, zpravidla to je matka, připravují jídlo, je velice důležité, aby dítě bylo do této činnosti hravým způsobem zapojeno. Je několik možností. Jedna z nich je koupit svému potomkovi dětskou kuchyňku, kde jsou napodobeniny kuchyňského nádobí. Už od útlého dětství můžeme učit děti, jak správně zacházet s věcmi, aby je nerozbíjely. Rodiče také obvykle zdůrazňují svým ratolestem, že musí hračky a věci uklízet na své určené místo. V pozdějším věku může dítě ve své kuchyňce „vařit“ a poté svůj pokrm naservírovat. Zde se napodobováním učí, jak by se mělo jídlo připravovat a zacházet s ním. Napodobování se řadí k jednomu z hracích prostředků, jak své dítě nenuceným způsobem vychovávat.

Hra stejně jako učivo musí být pro jedince srozumitelná a měla by být uzpůsobena věku a schopnostem dítěte. Díky tomu se může osobnost dítěte rozvíjet.

Na otázku, zda považujeme za důležité hru do výchovy dítěte zařadit, existuje naprosto jednoznačná odpověď, že ano. S tím je také spojeno to, že musíme vytyčit jasné cíle, které hra bude mít. Bez nich by bylo zahrnutí hry do výchovy a vyučování chaotické a bezúčelné. *„Bez cíle neexistuje cesta a ztrácí smysl konání. Cíl musí být jasně a přesně definovatelný musí být*

*dosažený a uskutečněný, musí být pochopitelný pro všechny a vyjádřený několika nekomplikovanými výrazy a měl by maximální měrou vést a přispívat k růstu a rozvoji osobností jedince*<sup>42</sup>

### **2.5.1 Hra v tělesné výchově**

Pohyb je pro vývoj dítěte důležitý, ba dokonce nezbytný. Dnes se děti moc nepohybují. Je to způsobeno především sedavým životním stylem. V mnoha případech je tělocvik, který je součástí vyučování, jediným pohybem, který dítě během týdne vykonává. To ovšem není v pořádku. Rodiče by měli umožnit dítěti více pohybu a také ho k tomu výchovným způsobem vést, ať už docházením na různé sportovní kroužky nebo dostatečným pohybem venku. *„Pro děti předškolního a školního věku máme k dispozici nepřehlédnutelnou řadu pohybových her, ať již prostorových či spojených s říkadly nebo hudbou, známe hry chůzí, během, skokem, hry závodivé apod.*<sup>43</sup>

Pohybové hry jsou nezbytné pro celkovou vitalitu člověka. Vyvíjí se nejenom fyzická zdatnost – neochabují svaly, zvyšuje se kapacita plic apod. zvyšuje se také psychická odolnost organismu. Při hrách se mohou děti zbavit přebytné agrese, kterou by mohly poté ventilovat nejen sami na sobě ve formě sebeubližování, ale také by mohly ublížit svým vrstevníkům. Díky sportovním hrám poznávají pocit z dobře vykonané práce, která může být odměněna vítěstvím. Naučí se také prohrávat a zjistí, že v životě není vše samozřejmé a nic nezískají bez vlastního přičinění.

Nezbytnou součástí pohybových her jsou pomůcky a hračky, které jsou součástí hry. Mezi věci, které mohou nenásilnou formou dovést k pohybu můžeme zařadit: Šlapací auta, kola, kolečkové brusle, švihadla, různé druhy

---

<sup>42</sup> HANUŠ R. CHYTILOVÁ L., pozn. s. 114.

<sup>43</sup> FIŠER J., pozn. s. 34.

míčů, a podobně. Měli bychom také dbát na to, aby si dítě při používání hraček neublížilo. Mohlo by se stát, že díky neopatrnému výběru sportovní aktivity nebo hračky dítěti sport znepríjemníme natolik, že se mu bude vyhýbat.

### 2.5.2 Hry pro rozumovou výchovu

Hry rozvíjející rozum a chápání jedince, se používají především v předškolním a školním prostředí. Chápeme je jako hry, které rozvíjí mozkovou aktivitu dítěte. Zařazujeme do nich hry které podporují u dítěte smyslové vnímání. Tyto hry můžeme hrát v jakémkoliv prostředí. Nezbytnou součástí jsou také hračky. *„Ke svému rozumovému rozvoji potřebuje dítě hračky, které mají různorodé náměty a rozvíjí všechny duševní funkce (vnímání, myšlení, představivost, paměť). Jen s jejich pomocí se hra stane hrou, která vede děti k stále hlubšímu a dokonalejšímu poznání.“*<sup>44</sup>

Mezi rozumové hry se řadí také hry podporující senzomotoriku jedince. Patří mezi ně různé hry podporující jemnou motoriku. Jemnou motoriku můžeme cvičit například dáváním předmětů do láhve nebo přeléváním tekutiny z jedné misky do druhé a podobně. Pro starší děti se rozumové hry dají aplikovat ve formě rozličných hlavolamů, jazykolamů, křížovek či hádanek.

## 2.6 Hra jako pomoc při přenosu informací

Hra v pedagogice je chápána zejména v souvislosti s učením a získáváním nových informací. Předávání informací je bráno jako dialog, kdy se učitel snaží svým žákům předat své znalosti nejen ve formě souvislého výkladu, ale zapojuje žáky aktivně do výuky. Tím už se projevuje samotná hra. *„Potenciál hry leží v chápání učení jako dialogu, ve kterém učitel či instruktor sice hraje*

---

<sup>44</sup> FIŠER J., pozn. s. 37.

*důležitou roli toho, rozehrává komunikační situace a volí jejich základní směřování; současně ale není vlastníkem pravdy – jediných správných odpovědí* <sup>45</sup> Z toho vyplývá, že by se měli do vyučování zapojit i žáci. Díky tomu, že bude výklad hravý a nebude to jednotvárný monolog, posluchači si mnohem více zapamatují. Je to velice důležité pro samotného vyučujícího, protože dokáže mnohem lépe zjistit, zdali žáci pochopili vyučovanou látku. Jedinci se také naučí komunikovat mezi sebou a vzniká tak druhá část dialogu mezi dvěma žáky. Díky tomu, že se jedinci zapojují do výuky a mluví se svým učitelem či spolužákem, si rozšiřují mnohem rychleji svoji slovní zásobu.

Tento způsob vyučování je pro učitele mnohem náročnější než klasický výklad, kde by jenom on vedl svůj vlastní monolog a mohl si tak sám určovat tempo a směr vyučování. Nesprávně vedená hra v hodině může způsobit chaos a dezinformace, které budou žáka mást a tím pádem ho nebude hra v hodině dostatečně zajímat. *„Je důležitou úlohou učitele, aby tomuto nebezpečí zabránil. Prostředky k tomu jsou jednak v dobře vedeném reflektování hry, v jasné vazbě aktivity na definované výchově vzdělávací cíle, zařazení hry do kontextu celku – vzdělávacího projektu, pohybové akce atd.* <sup>46</sup> Vyučování by se ovšem nemělo nikdy proměnit ve hru, protože by žáci nabyli dojmu, že to, co se naučili je pouze jenom jakoby. Nebrali by tak své nabyté vědomosti dostatečně vážně.

---

<sup>45</sup> ČINČERA, J. *Práce s hrou: Pro profesionály*. 1. vyd. Praha: Grada 2007. ISBN 978-80-247-1974-0. S. 11.

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 12.



## **Závěr**

Bakalářská práce se zaměřuje na hru ve filosofii a pedagogice. Práce ukazuje především hru jako fenomén, který by neměl být přehlížen nebo opomíjen. Hra by se tedy měla stát běžnou součástí bytí.

Aby hra byla hrou, musí splňovat některá kritéria. Hra musí být v první řadě svobodná. Pokud hra ztratí svojí nenucenost, přestává být hrou. Pravidla, prostor, čas a další jsou podmínkami, které musí tato činnost obsahovat. Hra má také svůj vlastní svět, ve kterém se odehrává, a který je pro hru tak charakteristický.

Hru v souvislosti s kulturou popisuje Johan Huizinga. Jako první ukazuje na to, že tu hra byla už od počátku lidstva a možná i dříve. Díky hře se vyvinula a stále vyvíjí kultura. Hra se objevuje v mnoha okruzích, které lidstvo zajímá, jako je právo, válka, vědění a básnictví.

Hra je velice úzce spjata z neskutečností. Neskutečný svět hry nám přináší volnost a odproštění se od starostí. Je to imaginární svět, jenž nám vytváří možnosti, které ve skutečném světě nemáme. Ve hře se můžeme stát kýmkoli a čímkoli. Fink také upozorňuje na fakt, že hru nemůže brát pouze jenom jako přesný obraz světa. Do hry bychom pak nemohli zasahovat.

Podobně jako Huizinga a Fink nahlíží na hru také Roger Caillois. Hra je odpočinek od všedního dne, odtržení od reality a vytváří ostrov klidu v neklidném a hektickém světě.

Z pedagogického hlediska je hra především prostředek výchovy a nápravy dítěte. Jako první na její důležitost poukázal český myslitel a učitel národů Jan Amos Komenský. Vytvořil komplexní systém pravidel, jak vychovávat dítě již od útlého věku až po jeho stáří.

Hru ve výuce se snaží do svých hodin nejvíce zařadit alternativní druhy škol a dále poté školy zážitkové. Zde by hra měla plnit převážně informativní a výchovný charakter.

Bakalářská práce mě obohatila o mnoho poznatků o hře ve filosofii a pedagogice. Práce potvrzuje, že hra je důležitá v běžném životě a je možné se s ní setkat téměř kdekoli. Mé zkoumání také potvrzuje, že hra ovlivnila kulturní vývoj a řadí se mezi nezbytné prvky výchovy.

## Seznam literatury

### Primární literatura

CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

FINK, E. *Hra jako symbol světa*. 1. vyd. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.

FINK, E. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0224-1.

FÍŠER J. *Hra a hračka v životě dítěte*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989.

HANUŠ R. CHYTILOVÁ L. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.

HUZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta 1971.

KOMENSKÝ, J. A. *Informatorium školy mateřské*. 1. vyd. Praha: Kalich, 1992. ISBN 80-7017-482-7.

SVOBODOVÁ, J., JŮVA V. *Alternativní školy*. Brno: Paido, 1995. ISBN 80-85931-00

### Sekundární

ČINČERA, J. *Práce s hrou: Pro profesionály*. 1. vyd. Praha: Grada 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

GADAMER, H. G. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. 1. vyd. Praha: Triáda, 2003. ISBN 80-86138-48-8.

PELCOVÁ, N. *Vzorce lidství : filosofické základy pedagogické antropologie*. 2. rozš. a aktual. vyd. Praha: Portál, 2010. ISBN 978- 80- 7367-756-5.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

UHLÍŘOVÁ, J. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-107-9.

*Zlatý fond her I : hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-506-6.